DUSK RIVER
Le jour Coyote donne,
La nuit Coyote reprend
19-20
sept.2020
La Ville
Albertine
Ambon (56)

(temps de lecture : 9 minutes)

Texte par Thomas Munier, domaine public
Illustration de couverture : bgwashburn, brian gonzalez, cc-by & grepsy, cc-by-sa

À QUOI SERT CE DOCUMENT ?

Ce document est un manifeste de jeu qui présente le GN *Dusk River*, du point de vue de sa narration (et aussi un peu de la simulation). Il s'adresse aux personnes qui voudraient un peu se renseigner avant le début du jeu, si elles veulent par exemple préparer un concept de personnage, un costume.
Ce manifeste dit peu de choses sur les pionnier.e.s car ces personnes vous sont bien connues par les westerns. Il se concentre plutôt sur les cultures et les spiritualités des autochtones d'Amérique du Nord. Nous voulons que *Dusk River* soit un western qui respecte leurs communautés. Ce manifeste a été élaboré avec l'aide d'Anastasia Angélique Bacon, une autochtone de la Nation des Innus de la Côte-Nord du Québec. Qu'elle en soit remerciée.

La lecture de ce manifeste est facultative.

Photo (C) Amandine Alexandre

SOMMAIRE

La rivière de l'aube (nouvelle d'ambiance) p 3

La situation de départ p 4

Le genre des personnages p 4

Armes à feu, combats p 4

Créer un personnage autochtone p 5

Choisir un costume autochtone p 6

Les spiritualités autochtones p 7

LA RIVIÈRE DE L'AUBE

« Nous sommes arrivés, Moon, voici la rivière. Attends, je vais t'allonger là. »

Nobody, personne-médecine alcoolique, a porté Moon sur ses épaules à travers la forêt. Les voilà perdus un bon moment. Nobody répétait que c'était bon signe. Puis la rumeur de l'eau s'est enfin fait entendre. Nobody a déposé Moon sur le fragile pont de bois. L'écharpe qui l'entoure est pleine de sang. Moon trempe sa main dans le flux, le regard concentré sur les branches. « Elles s'enfoncent dans le ciel comme des veines. On entend des oiseaux ! Tu crois que c'est les corbeaux, Nobody, ils viennent me chercher ? »

Nobody ramasse des fougères sacrées, en tend à Moon et lui fait signe de mâcher, en porte à son tour à ses lèvres.

« La fougère va te guider dans ton voyage à travers les forêts astrales. Tu vas entrer en transe. Tu vas avoir des visions apaisantes. Dis-moi ce que tu vois. »

Moon ferme les yeux. D'abord ce sont les sons de la nature qui lui parviennent dans toute leur intensité alors que les animaux diurnes se réveillent.

Nobody lui donne son fusil, le cale sous son bras. « Il te protégera contre les mauvais esprits. »

« Je vois les visages et les mains de toutes celles et ceux qui m'ont donné quand j'en avais besoin. Qui un sourire, qui une assiette de haricots, qui de la poudre, qui un baiser. Ils sont tous là, autour de toi. »

Nobody mime les visions du passé de Moon. Il lui adresse un sourire, puis lui tend des objets imaginaires. Avec précautions, vérifiant le consentement, Nobody met sa main sur le front de Moon et embrasse sa main.

« Je suis venu de très loin pour mourir ici, mais tout est bien. », halète Moon.

Nobody se dresse de toute sa hauteur. Sale, sentant mauvais, en guenilles. Une grande lampée de whisky arrose ses lèvres et sa poitrine.

« La fougère sacrée me met à l'épreuve ! Mes visions sont de vrais cauchemars ! Je vois tous les miens qui sont morts ! Je vois les coloniâtres qui s'avancent et profanent nos forêts sacrées ! Je vois les mauvais esprits de la forêt qui envahissent tout ! »

Moon émet un vrombissement à la bouche, de plus en plus grave, au fur et à mesure que le cauchemar de Nobody s'aggrave. Nobody tombe à genoux dans les feuilles mortes et hurle toute sa souffrance morale, puis roule au bord de la rivière. Sa poitrine est agitée de soubresauts, les arbres dans son chant de vision lui paraissent de plus en plus menaçants, puis Nobody se calme peu à peu. Moon vrombit de plus en plus faiblement, puis siffle un vieil air de l'Ouest Sauvage.

« Nobody... Dis moi ce qui se serait passé si nous avions eu le temps de vivre ensemble plus longtemps... Et ensuite, tu me demanderas la même chose, s'il te plaît...
- Si nous avions eu le temps, je t'aurais enseigné le vrai nom secret des fleurs et des arbres que nous transmettons. Je t'aurais enseigné mon vrai nom, qui est si ancien que je peux à peine le prononcer. Et toi, qu'aurais-tu fait si nous avions eu le temps ?
- Je t'aurais raconté mon histoire... Je t'aurais montré qu'on peut trouver quelque chose de bon au fond du cœur des visages pâles. Si l'on fouille avec attention... Nobody ?
- Oui ?
- Peux-tu me faire l'aumône d'une dernière chose avant que je parte ? Peux-tu me confier un objet mémoriel ?
- Je te laisse mon fusil. Il contient un souvenir : quand j'ai tué un visage pâle pour protéger la personne que j'aimais. Avant que je rencontre l'eau-de-feu. Garde-le. Il te protégera dans l'autre monde. »

Moon serre le fusil, esquissant un merci d'une faible voix. Nobody lui trace des peintures de guerre sur le visage avec de la boue, non sans s'être assuré au préalable que Moon était bien d'accord, portant les plus grands égards à sa sphère intime.

« Maintenant, je vais te laisser, Moon. Ce dernier voyage, tu dois le faire seul. Pars. Pars, sur la rivière de l'aube. »

Nobody s'en va à reculons, fredonnant un air de musique à la bouche. De plus en plus fort. La rumeur enfle, devient épique.

Alors que Moon ferme les yeux.

La nouvelle que vous venez de lire est exactement le genre de scène que vous pouvez vous attendre à vivre dans le GN Dusk River. Elle a été écrite en utilisant le matériel de jeu qui servira à Dusk River, autrement dit les fiches techniques et les conseils de roleplay qu'on trouve dans Les Sentes, le jeu des drames forestiers dans une réalité sorcière. https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/

LA SITUATION DE DÉPART

Dans *Dusk River*, nous allons incarner les membres de plusieurs **communautés** qui survivent dans une **forêt** de **l'Ouest Sauvage**. On n'a plus de nouvelles du monde occidental depuis longtemps. Tout le monde pratique (sans jamais vraiment l'avouer aux autres) des rituels qui vont nous confronter au surnaturel et à des drames humains. Cela commence par des visions. Puis un parcours initiatique. Puis il y a un chant. Alors commence la **résurgence** : le temps astral. Il y a ces parchemins apparus dans votre poche, qui décrivent des **rituels**. Il faut les accomplir avant la reprise du chant qui marque la fin de la résurgence, sinon vous vous transformerez en **monstre**. Mais à cause de ces rituels, tout va basculer.

Nous allons plonger dans l'ambiance de **western initiatique** telle qu'on peut la voir dans les films *Dead Man* de Jim Jarmusch ou *Blueberry, l'expérience secrète* de Jan Kounen. Dans cette forêt de l'Ouest Sauvage, on ne trouve que des **enragé.e.s**, des **paumé.e.s** et des **autochtones**. On n'a plus aucune nouvelle de l'Occident. Livrés à la forêt, les **étrangers** vont devoir compter sur l'aide des **autochtones** pour **survivre** : c'est l'occasion ou jamais d'une **réconciliation**. Dans le même temps, un **phénomène** inexpliqué transforme peu à peu certains des étrangers en autochtones.

Dans le même temps, il faut transiger avec l'émergence de **créatures** ni humaines ni animales, pouvant aussi bien être **physiques** que **spirituelles** : les étrangers les appellent ***outlaws*** et les autochtones les appellent ***wendigos***. Contrairement à ce que les gens croient, ces créatures ne sont pas toutes malfaisantes.

Une espèce particulière de ces créatures est particulièrement répandue (ou crue comme telle) : les **esprits-coyotes**. Chaque personne serait habitée par un esprit-coyote qui se nourrit de son destin, glorieux comme tragique. Les esprits-coyotes manipulent leur porteur pour magnifier leur destin, et communiquent entre eux à ces fins également.

Il existe un territoire qui serait le domaine des morts, des rêves et des wendigos : les **forêts astrales**.

Une autre partie de la forêt est hantée, maléfique, grossie des peurs et des tourments des hommes et des femmes. Elle gagne de plus en plus de terrain. On l'appelle **Gackwanamadina, la « vallée noire »**.

Le jeu interrogera les dérives des pionniers, le parcours initiatique des pieds-tendres, et la mystique des autochtones. Que ce soit par l'intermédiaire de la réflexion, des drames humains ou des drogues astrales, nos personnages se verront révéler le sens de la vie tout en s'enfonçant dans une forêt de plus en plus irréelle, assaillis de visions totémiques.

LE GENRE DES PERSONNAGES

Vous pouvez jouer un personnage du genre que vous voulez ! Par ailleurs, si vous jouez un membre des peuples autochtones, la séparation homme-femme n'est pas tranchée, car on pouvait être homme, femme, ou personne-aux-deux-esprits. Vous pouvez aussi facilement jouer une femme chasseuse ou un homme au foyer ! Par ailleurs, pour ce qui concerne les colons, dans le film *Dead Man* (une des inspirations majeures de ce GN), on peut voir Iggy Pop habillé en femme, mais pourtant tenant un fusil !

ARMES À FEU, COMBATS

Se costumer à la mode far west sera le bienvenu, mais nous n'irons pas exiger que vous portiez des répliques d'armes hors de prix. Vous pouvez utiliser des pistolets-jouets trouvés en supermarché ou en brocante.
Pour les combats avec des armes à feu, pas besoin non plus d'être expert.e en airsoft : si quelqu'un veut vous tirer dessus, il doit vous viser, faire le bruit de la détonation, éventuellement crier votre nom si c'est un tireur embusqué. C'est à vous

de décider, en fonction de ce qui est le mieux pour le roleplay, si le coup vous touche ou si c'est raté, et à quel point votre blessure est grave, voire mortelle.
Pour les combats en corps à corps, il s'agit avant tout de mimer les coups. La personne qui est la cible des coups choisit l'effet que le coup lui fait, toujours en fonction de ce qui est le mieux pour le replay.
Des ateliers vous permettront de vous entraîner aux simulations de combat.

LA DRAMATISATION VOIX

Que ce soit pour ambiancer un duel au pistolet ou pour marquer l'atmosphère, vous êtes invité.e.s à fredonner des airs d'Ennio Morriconne ou encore à puiser dans le répertoire de chansons folk ou de chants autochtones (vocalises admises) qui sont proposés dans cette playlist. Nous vous distribuerons aussi des contes autochtones.

CRÉER UN PERSONNAGE AUTOCHTONE

Il est possible d'incarner des **visages pâles** ou des **étrangers** (appelés aussi **« visages barbus »**) dans ce jeu, mais aussi des **autochtones** ou des **personnes métisses**.

Vous devrez choisir un **prénom** pour votre personnage dans cette liste (source : Liste de prénoms nord-amérindiens) :

Féminins :

Abey (feuille) / Abequa (fleur) / Abeytu (feuille verte) / Adsila (au foyer), Ama (eau), Anaba (qui rentre de la bataille), Angeni (ange), Aponi (papillon), Aquene (paix), Ashaisha (espoir protecteur), Asha (espoir), Cheyanne (oratrice inintelligible), Chenoa (colombe blanche), Chilali (oiseau de neige), Chimalis (oiseau bleu), Cholena (oiseau), Chumani (goutte de rosée), Coahoma (panthère rouge), Dena (vallée), Dezba (qui va à la guerre), Doli (oiseau bleu), Donoma (le soleil est là), Dyani (cerf), Ehawee (elle rit), Enola (magnolia, renard noir), Etania (riche), Ethete (elle rit), Eyota (la meilleure), Hachi (cours d'eau), Aiyanna (fleur éternelle), Ayanna (innocence), Bena (faisan), Halona (fortunée, chanceuse), Heta (coureuse), Hateya (trace de pas dans le sable), Huyana (pluie qui tombe), Imala (obstinée, disciplinée), Isi (cerf), Nhiòte (arc-en-ciel), Izusa (pierre blanche), Kachina (danseuse sacrée), Kahsha (robe de fourrure), Kaniehti:io (magnifique neige), Katsitsano'ron (fleur précieuse), Kewanee (poule de prairie), Kaya (petite sœur), Kiona (colline dorée), Kinta (castor), Kishi (nuit), Kohana (blanche), Kisos (soleil), Leotie (fleur de prairie), Litonya (colibri), Lomasi (jolie fleur), Lulu (lièvre), Leïka (cadeau du grand esprit), Magena (lune montante), Mahala (femme), Mansi (pinceau indien), Meika (belle âme), Migina (lune descendante), Naya (esprit libre), Nahima (mystique), Natane (fille), Nuna (pays), Nirvelli (enfant de l'eau), Nita (ours), Nokomis (fille de la lune), Olathe (belle), Oneida (impatiemment attendue), Ozalee (ange), Papina (lierre), Pelipa (amoureuse des chevaux), Petunia (fleur), Poloma (arc), Rowtag (feu), Sacagawea, Sakari (douce), Satinka (danseuse magique), Sora (oiseau chantant qui prend son envol), Shania (je suis sur le chemin), Taima (foudre, tonnerre), Tala (louve), Tallulah (eau bondissante), Tawana (créée), Wabognie (petite fleur), Wakanda (pouvoir magique intérieur), Wapikoni (fleur), Wihakayda (petite), Winema (femme chef), Winona (première née), Yepa (princesse de l'hiver), Zaltana (haute montagne)

Masculins :
Adriel (castor, agile), Amarok (loup), Anoki (comédien), Atasá:ta, Bly (grand), Chayton (faucon), Canaqueese, Gaagii (corneille), Delsin (il est ainsi), Enyeto (qui se promène comme un ours), Gad (genévrier), Guyapi (franc), Hototo (esprit de guerrier qui chante), Isha (protecteur), Istu (sucre du pin), Iye (la fumée), Jolan (la vallée des chênes anciens ou morts), Kéo, Langundo (paisible), Lenno (homme), Len (flûte), Nahele (forêt), Mato (ours, courageux), Nathorod (petit tonnerre le fils de la Terre), Nashoba (loup), Nayati (lutteur), Ohanko (insouciant, nerveux), Ohanzee (obscur, démoniaque, démon , mauvaise volonté), Paco (aigle à la tête blanche), Ratonhnhaké (vie éraflée), Sahale (au-dessus), Tadi (vent), Tekoa (magnifique), Tokela (renard), Totem, Tyee (chef), Waban (vent d'est), Wapi (heureux), Wakiza (guerrier déterminé), Yahto (bleu), Yuma (fils du chef).

Mixtes :
Cheyenne (orateur inintelligible), Kanda (pouvoir magique), Kwanita (les esprits sont bons), Nayata (qui va à la guerre), Odina (montagne), Talasi (fleur de maïs), Waneta (cheval de bataille), Yanci (anglais, yankee)

L'âge du personnage :

Les aîné.e.s ont une place très importante. Ces personnes enseignent aux plus jeunes. Si vous voulez occuper un rôle important de conseil ou de guide, choisissez plutôt d'incarner une personne âgée.

CHOISIR UN COSTUME AUTOCHTONE

En tant qu'animaliste, je souhaiterais vous déconseiller d'employer des plumes ou du cuir pour ce qui n'est qu'un jeu, et non un rassemblement culturel. Heureusement, **vous pouvez tout à fait vous habiller à la mode autochtone avec de la toile et du tissu**. Privilégiez les tuniques et robes en toile, les châles, les foulards et les bandeaux, agrémentez avec des **colliers** en perles de bois voire des plastrons (collier de bois en forme d'os) pour les guerriers, et ce quel que soit le genre de votre personnage. Vous pouvez aussi vous équiper d'un **sac-médecine** en toile ou en tissu. Vous pouvez aussi utiliser des **plumes** ramassées ou en dénicher sur le site de jeu.

Si vous avez les cheveux longs, des **tresses** et des **chignons** peuvent être appropriés. Si vous avez les cheveux courts, évitez les perruques.

Ne vous focalisez pas sur votre carnation ou sur la couleur de vos cheveux en vous disant que ça vous empêchera d'incarner une personne autochtone. La localisation exacte en Amérique du Nord n'est pas connue, donc la carnation ne devrait pas être une question et quant à la couleur des cheveux, si vos cheveux ne sont pas sombres, vous pouvez être un.e ancien.ne étranger.e touché.e par le phénomène qui transforme en autochtone, ou tout simplement un.e étranger.e qui a rejoint de son plein gré une communauté autochtone.

À gauche : John Richard Coke Smyth, domaine public. À droite : domaine public

Les peintures de visage :

Les peintures de visages sont sacrées et ne doivent pas être prises à la légère : autrement dit, ne vous peignez le visage que si cela revêt un caractère spirituel marqué pour votre personnage.
Si vous désirez vous peindre le visage, vous êtes invité.e.s à tenir compte du **code couleur.**
Le **rouge** est la couleur la plus importante. Associée au sang, au sacré mais aussi à la beauté, on la porte pour se rendre invincible à la guerre ou pour souligner sa beauté.
Le **blanc** est à la fois couleur de deuil et de paix.
Le **noir** est la couleur de la joie, mais porter la trace d'une main noire sur le visage indique qu'on a déjà tué une personne ennemie.
Vous pouvez préparer, notamment pour reproduire une certaine exactitude dans les motifs, en vous basant sur ces références :
http://lebodypainting.fr/indiens-d-amerique-peinture-sur-visage/
http://sablemouvant.over-blog.com/article-14374499.html

LES SPIRITUALITÉS AUTOCHTONES

Les autochtones attribuent un **esprit** aux animaux et aux éléments de la nature. Il est possible de **communiquer** avec eux par des médiations symboliques, des rituels ou des visions totémiques. Il y a un **Grand Esprit**, créateur du monde. Les **hommes et femmes médecine** sont dépositaires des secrets de **guérison** tant pour le corps que pour l'esprit. Les rituels les plus importants ont lieu de **nuit**, sous l'égide des **étoiles**.

Simulations de rituels autochtones

Du **sable** sera mis à disposition pour faire des dessins totémiques au sol sur la terre.
Également, vous pourrez trouver des **pierres** pour ériger des statues sacrées.
Vous pourrez **simuler** une transe en **hutte de sudation** en vous retranchant dans une tente, mais elle ne sera pas chauffée ni enfumée.
Une machine à fumée sera à disposition pour simuler des **fumigations**, mais en extérieur seulement.
Les **chants sacrés** étant difficiles à reproduire quand on ne maîtrise pas la langue, vous pourrez faire des **vocalises** ou scander des **mots-clés** tels que Hooka-Hey (cri de guerre lakota signifiant "en avant !").

PROBLÉMATIQUES DES AUTOCHTONES

Voici les problématiques qu'il est possible d'explorer en incarnant un ou une autochtone :
- l'acculturation (perte de la culture autochtone)
- la préservation de la mémoire collective
- les traumatismes liés à la colonisation
- l'alcoolisme
- les condamnations à mort (d'autochtones ou d'étrangers)
- le combat ou la guerre (en cas de nécessité absolue)